Il s'agit d'une traduction

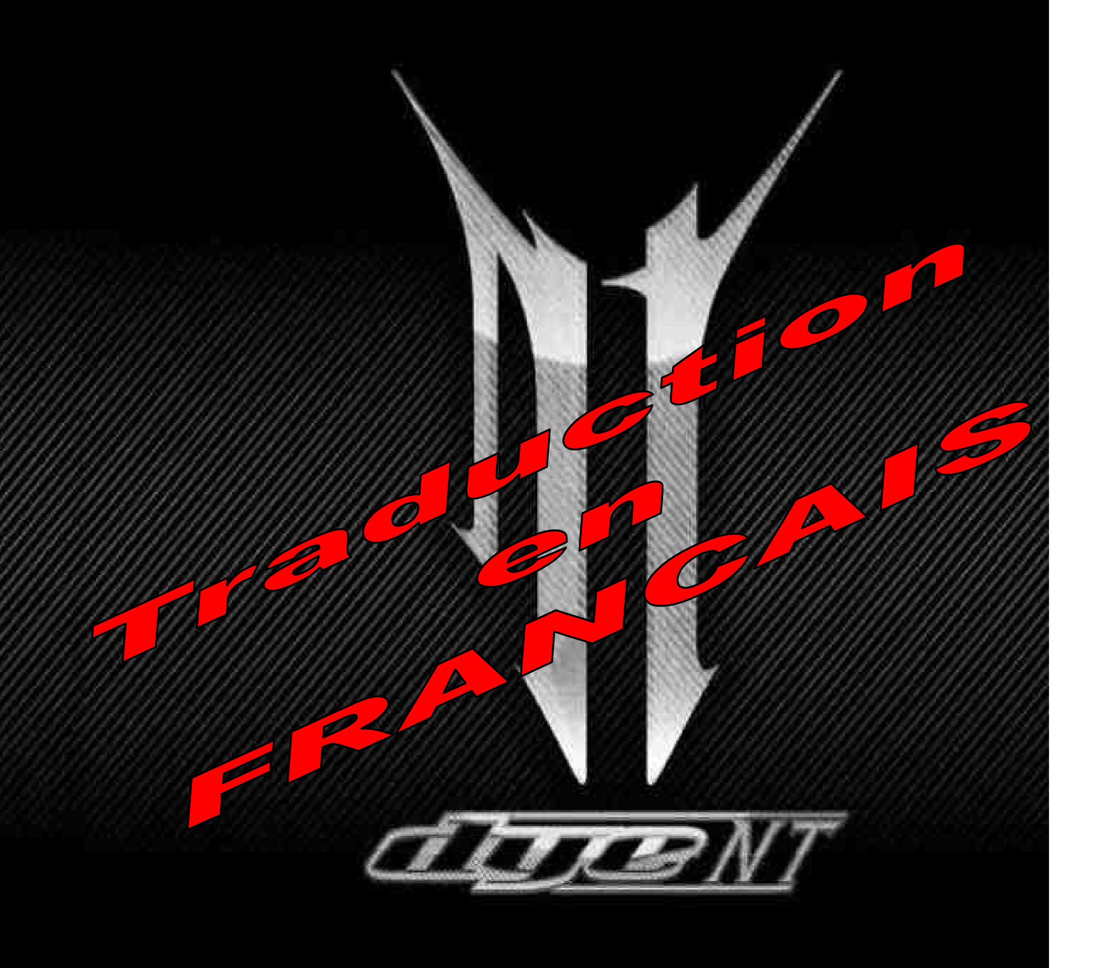
et peut comporter quelques erreurs.

Dans le doute contactez votre revendeur

DYE Precision, Inc.
USA 10637 Scripps Summit Ct. San Diego, CA 92131
P 858-536-5183 **F** 858-536-5191
EUROPE Dye House, 7-8 Commerce Way
Croydon, Surrey CR0 4XA United Kingdom
P +44 (0) 20-8649-6330 **F** +44 (0) 20-8649-6339
ASIA No. 253, Guojhong Rd., Dali City
Taichung County 412, Taiwan (R.O.C.)
P +886 (0) 4-2407-9135 **F** +886 (0) 4-2407-2090
www.dyepaintball.com

DYE Precision, Inc. U.S. Patent # 5,613,483. OTHER U.S. AND INT'L PATENTS PENDING.
Covered by one or more of the following U.S. Patents. 5,613,483; 5,881,707; 5,967,133; 6,035,843 and 6,474,326.





WWW.DYEPAINTBALL.COM

Manuel des utilisateurs de NT

W W W . D Y E P A I N T B A L L . C O M

Inclus avec votre NT

- Marqueur Dye NT
- Malette de transport
- Tube graisse 0.5oz dye slick
- Part kit joints
- Set Multi-outils Dye
- Kit de spacers pour la chambre de tir
- Insert pour la culasse
- Capote de canon
- Manuel du propriétaire
- Carte de garantie

Sommaire



ATTENTION
Instructions de sécurité IMPORTANTES

- Le marqueur NT n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer De graves dégâts voir la mort.
- Merci de lire, comprendre et suivre les instructions du manuel du NT
- Une protection des yeux adéquate pour la pratique du paintball en accord avec les normes ASTM ou CE doit être portée par les utilisateurs et le public
- Il est recommandé d'avoir 18 ans ou plus pour acheter ce produit. Pour les mineurs, Il faut être sous la responsabilité d'un adulte.
- Toujours traité le NT comme si il était prêt à jouer ou capable de tirer.
- Ne fonctionne qu'avec de l'air comprimé ou gaz nitrogen. Ne jamais utilisé de CO_2
- Ne pas dépasser 850 PSI de pression d'entrée
- Assurez vous que tous les raccords d'air et leur supports soient correctement vissés
Et en place avant de mettre votre marqueur sous pression
- Utiliser toujours un chronographe ou radar avant d'entrer sur un terrain de jeu
- Ne jamais utiliser le NT à une vitesse supérieure à 300fps ou à une vitesse supérieure
Autorisée dans votre pays de pratique



ATTENTION
Instructions de sécurité IMPORTANTES

- Ne jamais regarder à l'intérieur du canon ou par le feeder du NT quand Le marqueur est allumé est prêt à jouer
- Toujours porter une capote ou un bouchon de canon sur votre NT quand vous ne l'utilisez pas sur l'aire de jeu
- Le manuel d'utilisation doit toujours accompagner le marqueur afin de Pouvoir s'y référer ou en cas de vente à un nouvel acquéreur
- Ne jamais pointer le NT en direction de quelque chose sur laquelle vous N'avez pas l'intention de toucher
- Vous ne devez pas tirer sur des personnes, animaux, véhicules ou Maisons ou quelque soit d'autre n'ayant pas de rapport avec la pratique Du paintball
- Ne jamais tirer avec votre NT si la culasse Boost n'est pas correctement Vissée
- Si vous lisez ce manuel et que vous ne le comprenez pas correctement Ou êtes incertains afin de procéder aux bons ajustements du marqueurs, Appelez Dye ou votre Revendeur pour qu'ils vous apportent leur aide.

Alimentation en air

Le NT ne fonctionne qu'avec de l'air comprimé ou du nitrogen.
L'air entrant dans le régulateur Hyper3 ne doit pas dépasser plus
De 850PSI. L'hyper3 sort réglé d'usine à une pression de service de
130PSI

Mise sous pression

Vissez votre bouteille air sur la purge on_off et actionnez le levier sur le
Côté dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à atteindre la
Limite du cran interne d'ouverture.

Allumez votre NT

L'allumage du NT est contrôlé par 2 boutons.Le bouton du haut pour
L'allumer et l'éteindre et le bouton du bas pour éteindre_allumer les yeux.
Garder le bouton du haut enfoncé pendant 3s pour voir le marqueur s'allumer
Et entamer la séquence de démarrage.

Note: Si les yeux ne fonctionnent pas correctement, essayez une pile neuve

Bleu : séquence de démarrage
Rouge : aucune billes dans le feeder (œil allumé)
Vert : billes dans le feeder, le marqueur est prêt à tirer
Clignotant rouge : œil désactivé
Clignotant vert: Problème avec les yeux (voir page 36)
Clignotant bleu: Batterie faible, prévoir un remplacement dès que possible

Loader

Pour obtenir les meilleures performances, il est recommandé d'utiliser un loader
Électronique, de préférence un ROTOR.

Ajuster la vélocité

La Vélocité s'ajuste grâce au régulateur Hyper3. L'hyper 3 est pré-réglé d'usine à
Une pression d'environ 130PSI. Cette pression permet de tirer à une vélocité proche
De 285fps. Le bon calibrage du canon par rapport au diamètre de vos billes va vous
Permettre de jouer sensiblement sur la vélocité. Assurez vous que vos billes soient
Juste maintenues dans votre canon et qu'elle ne tombe pas directement.

**Note: Tourner la vis de l'hyper3 dans le sens des aiguilles d'une montre va avoir
Pour effet de diminuer la pression de service et donc de réduire la vélocité. A l'inverse,
Tourner la vis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre aura pour effet d'élever
La pression de service et donc votre vélocité.**

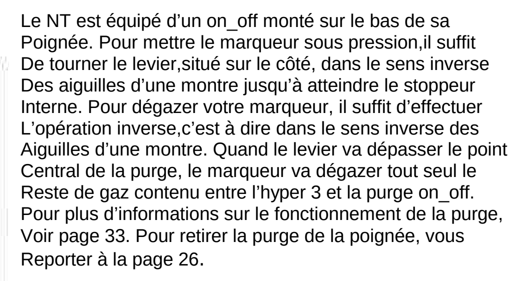
Remplacer la batterie

La pile est située dans le côté droit de la poignée du marqueur. Pour accéder à la pile,
Retirer le grip qui ne nécessite aucun outils pour être démonté afin de laisser apparaître la
Pile. Pour plus de détails sur comment enlever le grip, merci de vous référer à la page 23.
Faites attention quand vous retire la pile de son logement.Quand vous insérez la nouvelle
Pile, faites attention à la polarité + et - . Le pôle + se situe à droite. Il faut d'abord insérer le
Haut de la pile et ensuite finir d'emboîter le bas de la pile par une pression ferme.



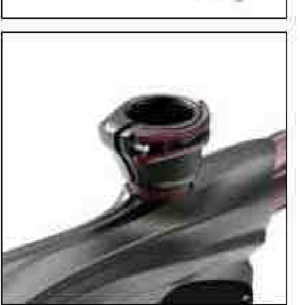
**- Une pile faible ne permettra pas d'alimenter correctement les yeux et le
Contacteur de détente provoquant alors une mise en défaut des yeux
- Si la batterie est trop faible, il se peut que le solénoïde ne soit pas alimenter
Correctement et ainsi provoquer des variations de vélocité importantes ou
Une Vélocité faible.**

Purge on_off et Feeder rapide



Purge on_off Ultralite

Le NT est équipé d'un on_off monté sur le bas de sa Poignée. Pour mettre le marqueur sous pression,il suffit De tourner le levier,situé sur le côté, dans le sens inverse Des aiguilles d'une montre jusqu'à atteindre le stoppeur Interne. Pour dégazer votre marqueur, il suffit d'effectuer L'opération inverse,c'est à dire dans le sens inverse des Aiguilles d'une montre. Quand le levier va dépasser le point Central de la purge, le marqueur va dégazer tout seul le Reste de gaz contenu entre l'hyper 3 et la purge on_off. Pour plus d'informations sur le fonctionnement de la purge, Voir page 33. Pour retirer la purge de la poignée, vous Reporter à la page 26.



Feeder rapide avec levier de serrage

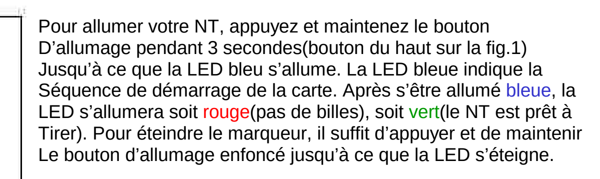
Le feeder rapide est ajustable de manière à pouvoir Recevoir n'importe quel loader.Pour ajuster le feeder, Il suffit de mettre le levier de serrage vers l'extérieur. Ensuite, il suffit d'ajuster le serrage avec la vis qui est situé À l'extrémité du levier. En dévissant pour libérer plus de place Et en vissant pour resserrer la bague. Une fois le bon serrage Obtenu, il suffit de rabattre le levier pour bloquer le loader Dans le feeder. Pour retirer le loader, il suffit d'ouvrir à nouveau Le levier. Attention à ne pas trop serrer la vis car vous ne Pourriez plus bloquer le loader dans le feeder. Et si vous devez Forcer pour rabattre le levier en position fermé, c'est que la vis Est trop serrée. Vous risqueriez de la casser en forçant inutilement



Note: Même s'il n'y a plus de bouteille air attachée Au marqueur, il peut toujours rester un peu d'air dans Celui-ci. Faites en sorte de l'évacuez en vérifiant Qu'il n'y ai plus de billes dans le feeder et en tirant à vide Dans une direction sécurisée.

La carte du NT

Réglages et Fonctions



Allumez et Eteindre votre NT

Pour allumer votre NT, appuyez et maintenez le bouton D'allumage pendant 3 secondes(bouton du haut sur la fig.1) Jusqu'à ce que la LED bleu s'allume. La LED bleue indique la Séquence de démarrage de la carte. Après s'être allumé bleue, la LED s'allumera soit rouge(pas de billes), soit vert(le NT est prêt à Tirer). Pour éteindre le marqueur, il suffit d'appuyer et de maintenir Le bouton d'allumage enfoncé jusqu'à ce que la LED s'éteigne.



FIGURE 1

Note: le NT s'éteint tout seul au bout de 10 Minutes d'inactivité.

Tirer avec le NT

Dès que vous avez allumé votre NT, que la Led est passée du bleu À soit rouge ou vert, votre NT est prêt à tirer. Si il n'y a pas de billes, La LED sera rouge et vous devez garder la détente enfoncée durant 1 seconde pour forcer le NT à tirer une fois. Si il y a une bille dans le Feeder, la LED sera verte, et vous n'aurez qu'à appuyer sur la Détente pour faire tirer votre NT.



Indications par LED

Le NT utilise 2 diodes montées sur la carte à l'intérieur de la poignée. Ces LED servent à indiquer des informations sur le NT à son utilisateur. Ces LED Indiquent toujours les mêmes informations quelle que soit la LED que vous Regardez. L'une d'elle est montée derrière le logo du NT sur le côté gauche Du grip. L'autre est visible en haut du grip sur le côté gauche de n'importe Quelle manière dont vous tenez votre NT pendant que vous jouez.



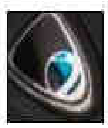




Note: Les yeux sont toujours Activés quand vous allumez Votre NT.

La carte du NT
Réglages et Fonctions

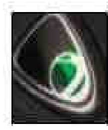
Bleu



Rouge



Vert



Quand vous allumez votre marqueur, les différentes couleur Des LED signifient les choses suivantes:

Bleu : séquence de démarrage de la carte
Rouge: Aucune bille dans le feeder n'est détectée (les yeux sont Allumés
Vert: Une bille est détectée dans le feeder, le marqueur est prêt à Tirer (ceci arrive quand les yeux sont activés)
Rouge **clignotant**: les yeux sont désactivés
Vert **clignotant**: les yeux sont en défaut, ils peuvent être bloqués ou Sales (voir page 36, pour plus d'informations)
Bleu **clignotant**: Indique une batterie faible, celle ci devrait être Changée dès que possible.

Pour éteindre la détection des billes par les yeux, il suffit de garder Le bouton du bas de la poignée enfoncée jusqu'à ce que les LED Affichent rouge clignotant.
Pour rallumer les yeux, il suffit de presser à nouveau le bouton du bas Jusqu'à ce que les LED indiquent soir rouge fixe ou vert fixe



Quand vous entretenez votre marqueur:
- Assurez vous d'avoir une capote à canon sur votre NT
- Retirez votre loader du NT
- Assurez vous qu'il n'y ai aucune bille dans le feeder du NT
- Toujours retirez le régulateur et libérez le reste d'air ou de gaz pouvant Être encore contenu dans le NT avant tout démontage.
-Le NT peut conserver toujours un peu d'air ou de gaz, environ 2 Tirs. Toujours décharger ce reste d'air ou de gaz dans une direction Sécurisée.

La carte du NT
Réglages et Fonctions

Réglages et mode de configuration



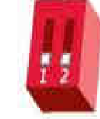
Il y a 4 réglages que vous pourrez modifier sur la carte du NT avec les DIP switches situés sur la carte à l'intérieur de La poignée (voir fig.1)

Sensibilité de détente: ce réglage ajuste le délai entre 2 Pressions de détente
Dwell: ce réglage détermine le temps d'ouverture du Solénoïde
ROF-Rate Of Fire: Cadence de tir quand les yeux sont éteints
Mode de tir: c'est le mode de tir qu'utilise le NT

Il y a 2 switches de montés sur la carte du NT (voir fig.1). Le 1er est utilisé pour remettre la carte en configuration D'usine et le 2ème est utilisé pour accéder aux modes de Configuration où les paramètres pourront être modifiés.

Switch 1(remise à zéro de la carte_paramètres d'usine):

Quand le switch 1 est en bas, les réglages de la carte sont remis Aux réglages d'usine comme indiqués aux pages 10 et 11 dès Que le marqueur est allumé une nouvelle fois.

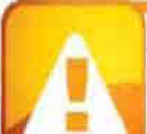


Remise à zéro Des réglages



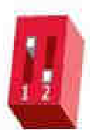
Réglages personnalisés

Note: les réglages de l'utilisateur ne pourront être Sauvegardés si le switch 1 est en bas même si les Valeurs de réglages sont modifiées en mode configuration



- Le NT ne résiste pas à l'eau. Trop d'humidité peut endommager les composants électroniques.
-Gardez la carte et tous les composants électroniques propre de toutes saletés, peinture ou d'humidité.
-Pour nettoyer la carte, utiliser une bombe d'air sec. Si un nettoyage plus Profond est requis, utilisez une brosse souple sèche. Un nettoyage trop Intense peut endommager la carte et ses composants.

Mode Configuration: Les paramètres suivants ne peuvent Modifiés qu'en mode configuration et si le switch 1 est en Position haute (ON). Pour activer le mode configuration, éteignez le marqueur et mettez le switch 2 en position haute (position ON). Rallumez le marqueur et les LEDs vont se mettre à clignoter de toutes les couleurs pour vous indiquez que vous êtes bien dans le mode configuration.


Mode Normal


Mode Configuration

Pour passer d'un paramètre à un autre, il vous suffit d'appuyer une fois sur la détente.
Le mode configuration a 4 paramètres qui peuvent être modifiés.

Vert – Sensibilité de détente **Valeur de 1 à 20 (par défaut 3)**

La sensibilité de détente est la durée de temps pendant laquelle La détente doit être relâchée avant qu'un nouveau tir soit Déclenchée lors de sa pression suivante. Avec une valeur trop faible, Le NT peut enregistrer un nombre de pression supérieur à la réalité. Le marqueur peut tirer comme en FULL AUTO même si il est en mode Semi-automatique. Pour éviter cela, entrer une valeur plus importante



Rouge - Dwell **Valeur de 0 à 20 (par défaut 6)**

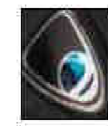


Le Dwell est la durée de temps pendant laquelle le solénoïde sera activé Au cours de chaque tir.

- il n'est pas recommandé de toucher aux réglages du dwell
- Si vous choisissez de modifiez la valeur du dwell, sachez qu'une valeur Trop faible ne permettra pas à la culasse d'effectuer un cycle complet.
-Si vous choisissez de modifiez la valeur du dwell et que vous utilisez une Valeur trop haute, le NT pourrait effectuer des séquences de tir double.

La carte du NT
Réglages et Fonctions

Bleu – Rate Of Fire (ROF) **Valeur de 1 à 45 (par défaut 20 soit 12.5bps)**



Le ROF est le paramètre utilisé pour définir la cadence maximale de tir du NT. La valeur du ROF ne correspond pas directement à un nombre de billes par Seconde (BPS)

Réglage d'usine - 20 (12.5 bps).

1	9.80	BPS	**13**	11.11	BPS	**25**	13.33	BPS	**37**	15.87	BPS
2	9.90	BPS	**14**	11.62	BPS	**26**	13.51	BPS	**38**	16.12	BPS
3	10.0	BPS	**15**	11.76	BPS	**27**	13.69	BPS	**39**	16.39	BPS
4	10.10	BPS	**16**	11.90	BPS	**28**	13.88	BPS	**40**	16.66	BPS
5	10.20	BPS	**17**	12.04	BPS	**29**	14.08	BPS	**41**	20.0	BPS
6	10.30	BPS	**18**	12.19	BPS	**30**	14.28	BPS	**42**	22.22	BPS
7	10.41	BPS	**19**	12.34	BPS	**31**	14.49	BPS	**43**	25.0	BPS
8	10.52	BPS	**20**	12.50	BPS	**32**	14.70	BPS	**44**	28.57	BPS
9	10.63	BPS	**21**	12.65	BPS	**33**	14.92	BPS	**45**	33.33	BPS
10	10.75	BPS	**22**	12.82	BPS	**34**	15.15	BPS			
11	10.86	BPS	**23**	12.98	BPS	**35**	15.38	BPS			
12	10.98	BPS	**24**	13.15	BPS	**36**	15.62	BPS			

Jaune – Modes de tir **Valeur de 1 à 4 (par défaut 1)**



Ce réglage modifie le mode de tir du NT. Par défaut il est en semi-automatique. En mode semi-automatique, une pression de détente = 1 tir. Les modes PSP et Millénium suivent les règles des principaux tournois de paintball.

1 flash : mode semi-automatique
2 flashs: mode Millénium
3 flashs: mode PSP
4 flashs: mode Full auto

La carte du NT

Pile / Batterie

Note: Vous ne pouvez pas éteindre le marqueur à l'aide du bouton d'allumage Quand il est en mode configuration.Vous devez d'abord mettre le switch 2 En position basse (OFF)

Pour changer une valeur de réglages

1 – Pendant que vous êtes en mode configuration et que le switch 1 est en position haute (ON), choisissez votre couleur de réglages à modifier en appuyant une fois sur la détente.
2 – Quand vous avez atteint la couleur du réglage que vous voulez modifier, maintenez la Détente enfoncée. La LED va se mettre à clignoter.
3- La LED va clignoter un nombre de fois égal au réglage actuel du paramètre . Une fois la LED éteinte, appuyer sur la détente un nombre de fois égal à la valeur souhaitée.

4- Une fois la valeur saisie, la LED va clignoter de toutes les couleurs Pour indiquer que Votre valeur a été sauvegardée et revient automatiquement au vert. Vous pouvez alors



soit modifier un autre paramètre ou alors quitter le Mode configuration.
5- Pour quitter le mode de configuration, il vous suffit de mettre le Switch 2 en position basse (OFF)

Pile_ Batterie

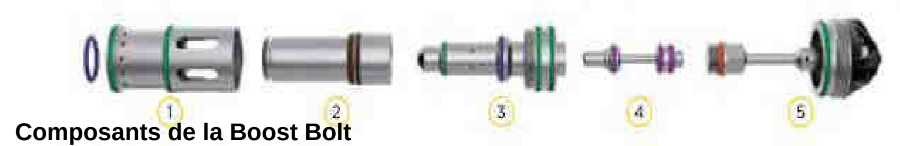
Une pile 9v a une capacité de 40.000 tirs. Faites attention aux différences entre les marques de piles.Utilisez une pile alkaline de haute qualité ou Lithium ion pour optimiser la durée de vie de votre pile.Il est recommandé de retirer la pile du NT si vous ne l'utilisez pas pendant une longue période.
Un clignotement bleu par alternance indique une pile faible et peut provoquer un mauvais fonctionnement du marqueur.



-Une batterie faible ne pourra pas alimenter correctement les yeux et le contacteur de détente, provoquant une mise en défaut des yeux.
-Une batterie faible ne permettra pas d'alimenter le solénoïde correctement et pourra provoquer des variations importantes de vélocité, voir une vélocité faible.

Boost Bolt

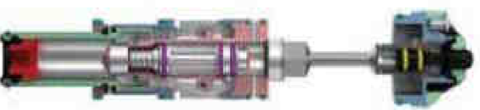
Assemblage et Entretien



Composants de la Boost Bolt

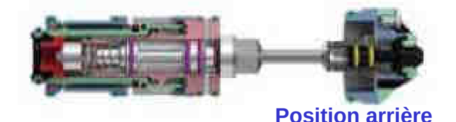
La culasse du NT se compose de 5 éléments
1- Cylinder
2- Soft tipped bold assembly
3- Plunger
4- Spool
5- Backcap-Bleed asembly

Fonctionnement de la Boost Bolt



Position avant

Pour tirer le meilleur de votre NT,il est Important de comprendre le fonctionnement Breveté de la Boost Bolt



Position arrière

Sa conception consiste en 3 chambres reliées Entre elles et 3 flottantes. 2 d'entre elles étant mobile Au cours de chaque cycle de tir.

L'air est fourni à la Boost Bolt par 2 points d'entrée.
La 1ère entrée d'air dans la culasse se fait par le devant du cylinder entre les deux joints 020. La 1ère Arrivée d'air est responsable de 3 opérations: garder la culasse en position arrière, remplir la chambre De tir, et remplir la chambre de décharge.

La 2ème entrée d'air se fait par le solénoïde. Quand la détente est pressée et le solénoïde activé, l'air Entrant est acheminé entre les 2 joints 020 sur le plunger. La 2ème arrivée d'air est responsable du Mouvement de la culasse vers l'avant quand le NT tire.
Quand la culasse est en position arrière, l'entrée d'air effectué par la 1ère entrée se transfère de l'avant À l'arrière de la culasse, remplissant ainsi la chambre de tir. En même temps, les petits trous de transfert Situés sur le plunger derrière le joint 014 permet à la 1ère arrivée d'air de remplir la chambre de décharge.

- Avec la culasse en position arrière,dit au repos, la 1ère entrée d'air fournit une force arrière Obligeant la culasse a rester au repos. Quand le NT se met à tirer, le solénoïde est activé et Permet à l'air d'arriver par la 2ème entrée au niveau du plunger entre les 2 joints 020. La 2ème entrée d'air permet de libérer une force supérieure sur l'arrière du spool, le faisant Bouger vers l'avant.Quand le spool bouge vers l'avant, la 1ère arrivée d'air est coupée et l'air À l'intérieur de la chambre de décharge du spool est transféré à l'extérieur du plunger entre Le joint 012 et le joint 014.Cet influx d'air créé une force avant dominante sur la culasse, ce Qui permet de faire bouger la culasse vers l'avant.

- Comme la 1ère entrée d'air fournit à la chambre de décharge du spool est close avant que le Transfert d'air de la chambre du spool vers le plunger ait lieu, une quantité d'air limitée est Utilisée au cours de chaque cycle réduisant ainsi de gros gaspillages de gaz.Quand la culasse Bouge vers l'avant, le joint de culasse 016 situé à l'intérieur du cylindre va fermé la 1ère entrée D'air alimentant la chambre de tir.La culasse continue à bouger en avant et vient positionner Le joint 014 sur le plunger, créant ainsi une accélération sur la force avant et augmentant la Vitesse de l'air autour de la culasse. Quand la culasse atteint sa position la plus avancée,elle Vient se positionner sur le joint 012, libérant ainsi l'air de la chambre de tir et autorisant ainsi La propulsion de la bille. La fermeture automatique de la valve se produit avant que tout le Gaz de la chambre de tir soit évacué, ce qui accroît les performances de la culasse.

- Quand la chambre de tir se vide, la force avant diminue et la force arrière alimentée par la 1ère arrivée d'air rend la force arrière dominante et la culasse revient en position arrière, dite De repos.A ce moment précis, la chambre de décharge du spool étant vide et le solénoïde non Actif (il n'y a plus d'air de fournit à l'arrière du spool), le spool revient en position arrière grâce À son ressort de retour.Avec la culasse et le spool en position arrière, la boost bolt est prête Pour amorcer un nouveau cycle avec une nouvelle pression de détente.



Boost Bolt
Assemblage et Entretien

Entretien de la Boost Bolt

Un entretien régulier de la Boost bolt est important pour les performances du NT. Des Saletés ou des résidus peuvent réduire la durée de vie des joints et provoquer des Disfonctionnement du NT voir même des fuites. Le NT continuera à fonctionner sans Graisse pendant une courte période, mais les performances et l'efficacité du NT pourra En être affectés et la durée de vie des joints écourtée.

L'entretien de la culasse doit toujours avec un marqueur dégazé.

Entretien régulier

Retirer la culasse avec une clé allen ¼''. Seulement 1 tour ½ dans le sens inverse des Aiguilles d'une montre est nécessaire pour sortir la culasse complètement du corps. Vérifiez et retirez les saletés ou résidus éventuels.Vérifiez si il y a une fine pellicule de Graisse sur chaque joint. Appliquer un peu de Graisse Dye slick si besoin sans excès car Cela affecterait pas les performances du NT.
Il est aussi recommandé de vérifier la détente, la cage des yeux et le positionnement de Ces derniers. Soyez su que la cage des yeux est propre et qu'il n'y a pas de saletés ou de Résidus de peinture.Vérifiez aussi les rétenteurs de billes;des fois qu'il y ait une usure Excessive, ce qui empêcherai les rétenteur de fonctionner normalement. Pour plus de Détails, voir les pages 18_19.



Quand vous entretenez votre marqueur:
- Assurez vous d'avoir une capote à canon sur votre NT
- Retirez votre loader du NT
- Assurez vous qu'il n'y ai aucune bille dans le feeder du NT
- Toujours retirez le régulateur et libérez le reste d'air ou de gaz pouvant Être encore contenu dans le NT avant tout démontage.
-Le NT peut conserver toujours un peu d'air ou de gaz, environ 2 Tirs. Toujours vider ce reste d'air ou de gaz dans une direction sécurisée.

Durée de maintenance de la culasse

Afin d'optimiser l'entretien de la culasse, il peut être astucieux de suivre ce guide de Maintenance suivant la durée d'utilisation du marqueur.

Nbre TIRS	Equivalence en Nbre de cartons	Action à effectuer
10000	5	Entretien standard requis
20000	10	Entretien standard requis
30000	15	Entretien standard requis
40000	20	Entretien standard requis
50000	25	Remplacer le joint de bumper 111
60000	30	Entretien standard requis
70000	35	Remplacer le joint de Sail 016,le joint 012 Et le joint 014 de plunger
80000	40	Remplacer le joint de cylindre 017
90000	45	Remplacer le joint de spool 010
100000	50	Remplacer le joint de bumper 111

Il y a 7 joints statiques sur la Boost bolt (5 joints 020 et 2 joints 011) qui doivent être Remplacés régulièrement, si la culasse complète est enlevée et réinstallée souvent. Au Cours des maintenances régulières, vérifier le bon état de ces joints. Lors d'une utilisation Régulière, ces joints nécessitent rarement d'être changés.

Après environs 150.000 tirs (soit 75 cartons de billes), il est une bonne idée de retirer Tous les joints de la Boost bolt et de passer chaque pièce sous de l'eau chaude. Une fois Les pièces séchées, ré-assemblez les parties de la culasse à l'aide de nouveaux joints.

Appliquez une fine pellicule de graisse Dye slick sur chaque pièce et les joints.A ce moment là, il est important de vérifier les bumpers du spool et le bolt flow insert pour les prévenir de toute usure excessive.

Boost Bolt
Assemblage et Entretien

Désassemblage complet de la culasse

Pour séparer chaque pièce de la culasse complète commencer par retirer la culasse avec une clé allen ¼''. Seulement 1 tour ½ dans le sens inverse des aiguilles d'une montre est nécessaire pour sortir la culasse complètement du corps.

- Retirer le joint avant 014 de la culasse avec le pick fournit par exemple sur le multi-Outils Dye
- Dévisser le cylindre du plunger en dévissant dans le sens inverse des aiguilles d'une Montre et poser les deux pièces à part.
- Retirer la culasse du plunger
- Retirer le bolt flow insert,en utilisant une clé allen ¼'' ou en poussant la pièce par le Bolt soft vers l'arrière de la culasse.
- Une fois le bolt flow insert retiré, pousser le bolt soft tip par le devant de la culasse.
- Séparer le plunger et le spacer rod en utilisant une clé allen 7/16''. Il y en a une sur Le multi-outils dye. Bloquer le spacer rod avec la clé et dévisser le plunger à la main en Dévissant le plunger dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.Si les filetages Sont bloqués ensemble,il est possible d'insérer une clé allen 5/64'' dans les trous de Transfert d'air du solénoïde situés sur le plunger.Ceci permet une meilleure accroche.
- Le spool peut être retiré en le poussant du plunger avec une pince à bec courbé ou Alors en insérant une longue clé allen par l'avant du plunger avant un légère rotation. Effectuer une légère vibration ou frapper doucement le plunger sur une table pour faire Sortir le ressort de retour du spool.
- Retirer le backcap du spacer rod en utilisant une clé allen 7/16'' pour maintenir le spacer Rod et insérer une clé allen ¼'' dans le backcap. Effectuer une rotation du spacer rod dans le sens anti-horaire pour le libérer du backcap.
- Le bleed button peut être retiré du spacer rod avec une pince à bec courbé.
- Pour séparer le backcap de son chapeau, utilisez une clé allen 3/32'' et dévissez les 3 vis de maintien. **Ce niveau de démontage n'est pas nécessaire quelque soit le type de maintenance**.

Boost Bolt
Assemblage et Entretien

Assemblage

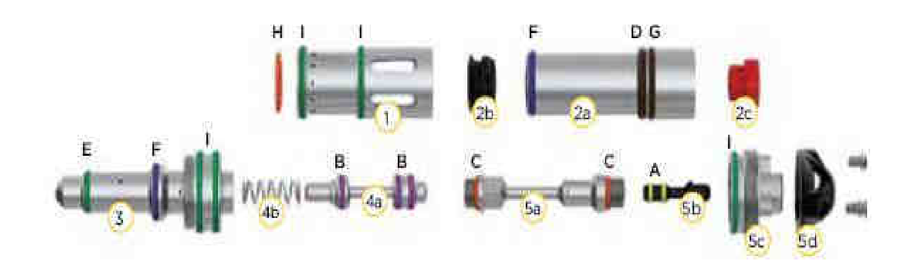
- Insérer le Bleed Button dans le Spacer rod et visser le Spacer rod dans le backcap en Utilisant une clé allen ¼'' et une clé allen 7/16'' pour une serrage doux. Faites attention De ne pas trop serrer les 2 pièces. Un serrage trop intense peut vrillé, déformé voir cassé Le spacer rod.
- Insérer le ressort de spool et le spool dans le plunger.Assurez vous que le spool soit Monté dans le bon sens (voir page 19).
- Vissez le spacer rod dans le plunger. Il est seulement nécessaire de visser ces 2 pièces À la main.
- Insérer le bolt soft type à l'intérieur du devant de culasse
- Insérer le bolt flow insert à l'arrière de la culasse avec le côté le plus large vers l'arrière.
- Pousser la culasse sur le plunger et vissez,à la main, au cylindre. Remettre le joint avant De culasse 014, réinsérer la boost bolt remontée à l'intérieur du corps en utilisant une clé Allen ¼'' .

Assemblage du backcap et du Bleed

Le Bleed comporte le spacer rod,le backcap,le chapeau de backcap et le bleed button.
Le but du bleed button est de vous offrir la possibilité de dégazer votre NT sans avoir à Tirer un ou deux coup à vide. Il fonctionne aussi comme un système de sécurité pour Empêcher l'insertion d'une clé allen pour démonter la culasse quand le NT est sous pression.
Pour dégazer entièrement votre NT, fermer la purge on_off située au bas de la poignée du Marqueur et pressez fermement le bleed button.Ainsi tout le gaz restant s'échappe.

Note: une vélocité basse ou irrégulière peut être causée par une pile faible qui N'alimente pas correctement le solénoïde. Dans ce cas, remplacez la pile

Boost Bolt
Assemblage et Entretien

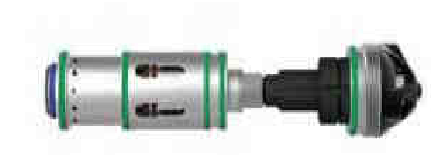


Composants	
1 Cylindre	4b Ressort spool
2a Culasse	5a Spacer Rod
2b Soft Bolt Tip	5b Bleed Button
2c Bolt Flow Insert	5c Backcap
3 Plunger	5d Backcap Cover
4a Spool	

Joints			
A.	005	F.	014
B.	010	G.	016
C.	011	H.	017
D.	111	I.	020
E.	012		

Réglages efficaces et performances





Dès sa sortie d'usine,le NT est réglé de manière à vous assurer, efficacité, régularité et Confort de tir.Le NT est fourni avec une chambre de tir à insert et 2 bolt flow insert pour Régler le NT selon vos désirs. Le NT sorti d'usine a une chambre de tir de 2.23 cubic inches Donnant 130PSI de pression de service pour environ 285fps.D'origine, le NT est capable De tirer environs 1500billes avec une bouteille 1.1L 4500PSI.Votre autonomie en air peut Être facilement augmentée si votre style de jeu le nécessite.

Pour augmenter cette capacité:
1- retirer la culasse complète
2- Monter le corps de spacer sur le spacer rod.
3- Ajouter autant de spacers que vous le voulez pour atteindre le niveau de performances Souhaité.
4- Si vous choisissez d'utilisez plus que le corps de spacer et 1 spacer, il est recommandé D'utiliser le bolt flow insert bleu.(plus de détails pages 17 à 19)
5- Réinsérer la culasse dans le corps en s'assurant d'un serrage correct de l'ensemble (plus de détails pages 17 à 19)

Le volume de la chambre étant réduit, il faudra augmenter la pression de service de l'hyper3 Pour maintenir la même vélocité.En faisant cela, le kick du NT sera augmenté et son bruit Également.Plus vous essaierez de régler au maximum l'efficacité de la chambre de tir avec Les spacers et plus constaterez une baisse de la vélocité. A ce niveau là, le bon diamètre de Canon et la taille des billes vous permettront de constater une légère variation de vélocité. Une bonne bille avec le bon canon vous donnera confort et régularité pour chaque tir. Changer le flow insert vous aidera à améliorer les performances et votre confort de tir.

Note: si vous utilisez le NT à une vélocité inférieure à 250fps.Il est recommandé d'utiliser les 4 inserts + le flow insert bleu pour maintenir une force suffisante au bon fonctionnement de la culasse.

Régulateur Hyper3

Ajustements et entretien



Utilisation

Prenez soin d'insérer correctement la macro-durite ¼'' de la purge jusqu'au coude de l'hyper3.La macro-durite doit être coupée bien droite avec un couteau bien aiguisé pour Éviter les fuites.

Ajustements

L'hyper3 s'ajuste avec une clé allen 3/16''.Avec la vis serrée à fond dans le sens des Aiguilles d'une montre sur le seat retainer,la pression de service est d'environ 20psi. Chaque tour dans le sens anti-horaire de 180° augme ntera la pression d'environ 15-20psi. Le réglage d'origine est de 130psi(environ 3 tours complet donc de 360°, devrait avoir pour Résultats une vélocité proche de 285fps).

Entretien

L'hyper3 nécessite un petit entretien lors d'une utilisation régulière. Le seat regulator à Besoin d'être changé tous les 6 mois ou tous les 60.000 tirs. Effectuer quelques tirs lors de Chaque ajustements du régulateur rallongera la durée de vie du seat. Les joints et le seat S'abîmeront plus rapidement si trop de saletés ou de poussières venaient à rentrer dans Le régulateur.L'hyper3 doit être garder propre.

Régulateur Hyper3

Ajustements et entretien

Note: Pour l'hyper3, tournez la vis dans le sens horaire, vers l'intérieur, diminuera la pression de service et par conséquent la vélocité. Tourner la vis dans le sens anti-horaire, augmentera la pression et par conséquent la vélocité.

Démontage de l'hyper3

Il n'est pas nécessaire de démonter le grip présent autour de l'hyper3 pour démonter Le bas du régulateur, cela facilitera seulement son démontage pour l'entretien.Commencer Par insérer une clé allen 3/16'' par le haut de l'hyper3 et une clé allen 5/16'' par le bas. Si le Haut du régulateur commence à se dévisser,revissez l'ensemble et recommencez.De temps En temps, il est nécessaire d'utiliser une pince avec grip caoutchouc pour démonter le bas Du régulateur en maintenant le haut de ce dernier.Maintenant la pièce en laiton retenant Le seat et le swivel peuvent être retirés. Si le swivel colle ou à du mal à venir, il peut être Nécessaire d'enlever le coude où vient se fixer la macro-durite.

Pour changer le seat, utilisez par exemple un pic dentaire ou un objet suffisamment aiguisé Pour remplacer l'ancien seat par un nouveau.Pour le remettre correctement en place, Utilisez un objet plat pour le pousser correctement dans son emplacement.
Si un démontage plus sérieux et nécessaire, celui-ci doit être effectué par un vrai technicien. N'hésitez pas à contacter ligne technique de chez Dye ou votre revendeur.

Remontage de l'hyper3

Graissez le joint 010 situé sur la pièce laiton maintenant le seat,ainsi que les 2 joints 013 Du corps de l'hyper3.Réinsérer la pièce en laiton en s'assurant de ne pas trop la serrer. Remette en place le swivel sur le corps ainsi que le bas du régulateur.Si le coude a été Retiré, refaire l'étanchéité et revisser sans forcer afin de laisser le swivel tourner librement.



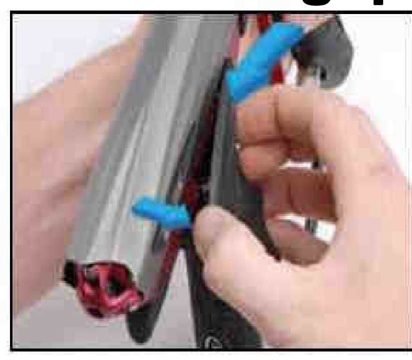
- L'hyper3 peut contenir encore du gaz, l'équivalent d'1 tir.Assurez vous de Purger cet air dans une direction sécurisée.
- Une position incorrecte des shims dans l'hyper3 peuvent endommager le NT
- Trop de débris ou saletés dans l'hyper3 affecteront ses performances et Demandera plus d'aide pour son entretien.

Grip Sticky

Retirer le grip



1- Tirez la partie supérieure arrière du grip vers L'extérieur de la poignée avec votre pouce. Ceci Permettant au grip de se décrocher de la poignée.



2- Pendant que vous écartez le grip avec votre Pouce, utilisez votre index pour pousser le grip Vers vous.



3- La partie haute du grip devrait être libérée de La poignée.



4- Insérer vos doigts dans l'interstice créé entre le grip et la poignée, pour retirer le grip vers l'arrière En utilisant votre paume de main.

Grip Sticky

Retirer le grip



5- Poussez ensuite le grip vers le canon.



6- En faisant ainsi,vous libérez les 3 dernières
Butées d'arrêt situées sous l'emplacement du grip
Pour les doigts.



Installer le Grip sans outils du NT

- Insérer le crochet arrière situé en bas du grip dans le trou situé en bas de la poignée UL
- Verrouiller le crochet en faisant glisser le grip vers L'arrière
- Insérer et clipser les 3 butées d'arrêt dans leurs Emplacements respectifs sur le devant la poignée.
- Réinsérer dans l'ordre les crochets du haut du grip Dans leurs emplacements respectifs afin de permettre Aux crochets de prendre leur place dans la poignée.
- Poussez ensuite le grip vers l'avant pour verrouiller le Grip
- Presser vers le bas le coin arrière supérieur du grip Pour lui permettre de retrouver sa position initiale.

7- Répétez la même opération pour l'autre côté
Du grip afin de le libérer entièrement.

La poignée Ultralite

Retirer la poignée Ultralite du NT

Uniquement s'il y a besoin de retirer la poignée Ultralite du NT,assurez vous de suivre ces étapes:
-Ouvrez et retirez le côté droit du grip du NT afin d'exposer la carte électronique.
- Déconnecter les connectiques du solénoïde et des yeux de leurs emplacements en les retirant avec DOUCEUR!!!
- Utilisez une clé allen 3/32'' pour dévisser,dans le sens anti-horaire,la vis de 2 tours complets située à l'avant de la poignée
- Finalement, utilisez une nouvelle fois la clé allen 3/32'' pour enlever complètement la vis située à l'arrière de la poignée en tournant dans le sens anti-horaire. La poignée peut maintenant être enlevée de Votre NT.

Installer la poignée Ultralite du NT

Pour ré-installer la poignée Ultralite, soyez sûr de suivre les étapes suivantes:
- Soyez sûr que les connectiques du solénoïde et des yeux soient correctement positionnés et maintenus par les 2 clips orange.Passez la connectique des yeux derrière chaque clip.Passez le câble Du solénoïde par le dessus et en-dessous du clip le plus en arrière. En faisant ainsi, vous éviterez que les câbles soient pincés entre le corps et la poignée et rentreront plus facilement dans la poignée.
- Insérer les connectiques des yeux et du solénoïde dans la poignée et remettez le grip en place. Il est Possible que vous soyez obliger de remettre la vis de poignée avant qui peut tomber lors du démontage De la poignée.
- Réinsérer la poignée sur le corps en faisant attention de ne pas pincer les câbles des yeux et du Solénoïde entre le corps et la poignée.
- Utilisez une clé allen 3/32'' pour serrer la vis arrière de la poignée dans le sens des aiguilles d'une montre
- Utilisez une clé allen 3/32'' pour serrer la vis avant de la poignée dans le sens des aiguilles d'une montre sans forcer.



Note: Pour voir une vue Éclatée de la poignée et de ses composants, voir Page 40.

La poignée Ultralite

Caractéristiques du rail avec verrou à bille intégré

La poignée Ultralite est montée d'origine avec un rail avec un verrou à bille intégré dans le bas de la poignée. Le verrou est activé grâce à la vis située du côté droit sur le bas de la poignée.On peut y accéder directement en insérant une clé allen 1/8'' dans le petit trou du grip prévu à cet effet.
Pour enlever la purge de la poignée Ultralite, il suffit d'insérer la clé allen dans le trou et de déserrer
La vis d'un tour complet dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.Vous pouvez alors retirer la purge de la poignée. Pour installer une nouvelle purge, il suffit de la faire glisser sur le rail et de
Venir à nouveau serrer la vis dans sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que celle-ci soit
Fermement maintenue.
Si vous choisissez d'utiliser un advance craddle ou toute pièce du même genre, sachez qu'il y a 2 trous standard 10-32 pour monter votre nouveau système de support. Dans le bas de la poignée sous le rail existant.Il n'y a pas de raisons de démonter le système de verrouillage, même si vous choisissez de ne plus l'utiliser.

Note: soyez sûr que la poignée et la détente sont toujours propres. Si il y avait un excès de saletés ou de résidus de bille autour de la détente, celle-ci ne pourrait pas Bouger librement. En plus, la saleté et les résidus de bille pourraient engendrer un mauvais fonctionnement du switch placé derrière la détente, voir l'endommager.

Note: Soyez sûr de ne pas pincer les connectiques et câbles des yeux et du solénoïde quand vous remontez la poignée sur le corps du marqueur

Note: Les vis de poignée ne doivent pas être difficile à visser dans le corps du marqueur. Si cela forçait de trop, arrêtez, re-dévisser et recommencez votre serrage pour éviter de vriller et abîmer les pas de vis du corps voir abîmer les empreintes de tête des vis.

Réglages de la détente

Réglez votre détente

La course avant/arrière de la détente,la tension de son Ressort et sa réactivité sont totalement réglable à la Manière que vous appréciez. Vous n'avez pas besoin De retirer le grip de la poignée pour régler la détente.
Il y a 2 points d'ajustements sur le côté gauche de la Poignée et un situé juste derrière la détente. Les 2 vis Sur le côté de la poignée permettent d'ajuster la course De la détente.
Le dernier point derrière la détente permet de régler la Tension du ressort.



Pour ajuster la course de la détente

Utiliser une clé allen 5/64'' pour réaliser vos ajustements.(voir figure 1)
- La vis du bas (notée 1) permet de régler la course avant de la détente.En serrant cette vis, vous réduisez la longueur de pression nécessaire sur la détente pour déclencher le tir.

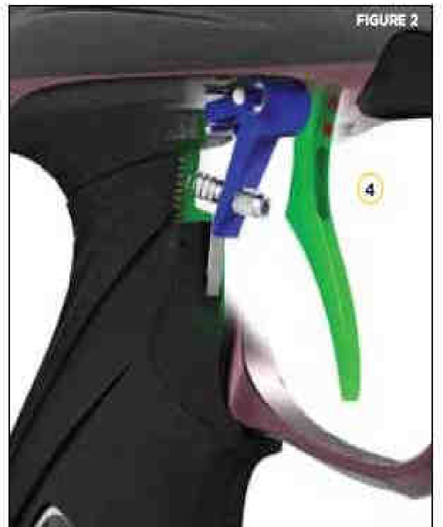
Note: Si la détente ainsi ajustée est trop longue, le switch ne pourra plus être activé et le marqueur ne tirera plus.

-La vis du haut (notée 2) permet de régler la course arrière de la détente.En serrant cette vis, vous déterminez la distance de retour de la détente après avoir activé le switch et donc déclenché un tir.

-**Note: Si la vis ainsi ajustée est trop serrée, la détente ne pourra plus relâcher le switch pour permettre le déclenchement d'un nouveau tir.**

Pour ajuster la tension du ressort de détente
- Utilisez une clé allen 5/64'' pour réaliser l'ajustement. Le réglage se fait en introduisant la clé par le trou (notée 3) sur la détente.
- Pour une pression de détente plus dure, serrez la vis
- Pour une pression de détente plus souple, déserrez la vis.

Réglages de la détente



Détente Ultralite reach trigger

Le NT à un nouveau point de réglage pour la course de détente Ultralite. Ce nouveau point de réglage permet d'ajuster l'angle d'inclinaison de la détente sans avoir à
Ouvrir la poignée ou démonter le grip.

Pour ajuster la détente voir figure 1 page 17 et figure 2 à côté.

Pour ajuster l'angle de la détente, dé-serrer simplement les 2 petites vis 6-32 (notée 4) à L'aide d'une clé allen 1/16''. Pas besoin d'enlever Complètement ces 2 vis de la détente.Maintenant, La partie verte de la détente peut bouger librement Alors que la partie bleue reste fixe.
Quand l'angle de la détente désiré est atteint, il suffit De re-serrer les 2 vis 6-32 fermement. Soyez attentif À ne pas trop serrer ces 2 vis pour éviter de les vriller ou d'abîmer les empreintes des têtes.

Note: L'ajustement de la tension du ressort de détente (indiqué en page 27) devrait être effectué lorsque la détente est au repos, de manière à pouvoir toujours accéder à la vis de réglage.



-Faites attention à ne pas avoir un réglage de détente trop sensible pour éviter tout tir accidentel du marqueur
- Retirer le ressort de tension de détente, peut provoquer une usure prématurée du switch de détente et créer des disfonctionnements.

Contact pads et cache boutons



Contact pads, contact grip et cache boutons

Les contact pads sont montés sur le devant et l'arrière de la poignée Ultralite. Il n'est pas Nécessaire de les démonter quand vous dévissez la poignée du corps du marqueur.La seule raison pour laquelle vous les démonteriez serait pour effectuer un bon nettoyage.

Retire les contact pads

- Retirer la poignée du corps du marqueur comme indiqué page 25
- Utiliser une clé allen 3/32'' pour retirer le contact pad du devant de la poignée
- Utiliser une clé allen 1/16'' pour retirer le contact pad de l'arrière de la poignée.

Contact pads et cache boutons

Retirer le cache boutons

Il se peut que vous soyez obliger de démonter le cache boutons si les boutons venaient à Rester coller à cause d'une accumulation de peinture ou de saletés.

-Décrochez et ouvrez le grip sans outil de la poignée
- Retirez le régulateur Hyper3
- Retirez la pile à l'aide d'un petit tournevis cruciforme. Il y en a un sur le multi-outil dye fournit avec le NT.
- Déserrez la vis située à l'intérieure de la poignée à l'aide du tournevis cruciforme
- Pour accéder à la vis, insérer le tournevis par le trou du milieu situé sous le pontet de détente.
- Une fois que la vis a été retirée, il peut être nécessaire d'aider le cache boutons à sortir en effectuant
Une légère pression vers l'extérieure. Appliquez la pression par le bouton du bas, ceci aidera le cache à
Sortir de son emplacement en évitant tout dérapages.
- Faites attention à ne pas perdre les boutons lorsque vous retirez le cache.
- Une fois retiré, nettoyer le cache boutons, les boutons et la poignée.
- Quand vous remontez le cache boutons, assurez vous de bien remettre le côté fin du cache vers L'extérieur.



Oeil de détection / Rétenteur de billes

Entretien et Remplacement

Œil de détection

Le système d'œil de détection permet de réduire la casse de bille dans le marqueur en L'autorisant à tirer seulement si la bille est correctement chambrée en face de la culasse.
Un faisceau lumineux traverse le feeder.D'un côté, il y a un transmetteur et de l'autre côté un récepteur de manière à autoriser le déclenchement d'un tir uniquement quand le faisceau est coupé par une bille.Avant de déclencher un autre tir, les 2 composants doivent pouvoir se voir à nouveau.Si il y a un problème avec la détection, la LED du grip se mettra à clignoter vert.Un problème signifie que l'émetteur et le récepteur ne se voient plus. Ceci à 2 raisons possible, soit des résidus de peinture ou des saletés empêchent le
Faisceau lumineux de passer entre les 2 composants, soit la pile étant trop faible ne permet plus d'alimenter les yeux correctement.

Note: si la batterie est faible, les yeux fonctionneront comme si ils étaient sales voir le marqueur ne tirera plus.Dans tous les cas, remplacez la pile

Caractéristiques d'auto-nettoyage des yeux

Le NT est équipé d'une fonction d'auto-nettoyage des yeux. Il y a une paroi en polycarbonate transparente (eye pipe) dans le feeder qui recouvre les yeux de détection. Quand le joint du devant de la culasse traverse le eye pipe, celui-ci évacue les éventuels résidus de poussière,de peinture ou de graisse bloquant la détection des yeux.Cette action du joint sur le eye pipe permet à votre NT de fonctionner normalement et d'éviter tout blocage des yeux.Si il y avait un blocage plus important, utilisez un swab pour nettoyer l'intérieur du feeder.

Pour un nettoyage plus profond du eye pipe, retirer le eye pipe du feeder avec les rétenteurs de bille et passez un swab à l'intérieur du feeder.Cela devrait suffir à nettoyer les yeux.Si le système de détection a besoin d'un nettoyage plus profond, retirez le support des yeux et leurs connectiques par le feeder. Pour éviter d'endommager le système de détection, pensez à déconnecter les yeux de la carte électronique.
Utilisez un chiffon doux et un coton tige pour nettoyer les résidus de saletés,de peinture ou de graisse.

Quand vous ré-assemblez le système de détection et le eye pipe, procéder de la manière inverse au Démontage.Le eye pipe est bloquée dans le feeder et ne peut rentrer que dans un seul sens.

Oeil de détection / Rétenteur de billes

Entretien et Remplacement

Changer les rétenteurs de billes

Le système de rétention des billes est clipsé à l'extérieur du eye pipe.Le système de rétention Nécessite peu voir pas d'entretien.La rétention doit être souple et s'effacer avec peu de force, comme lors d'un passage de billes.Si vous avez 2 billes dans le feeder ou de la casse de billes,vérifiez le bon fonctionnement de vos rétenteurs en passant un doigt à l'intérieur du Feeder pour s'assurer de leur souplesse et si ils ne sont pas abîmés.

Si il y a un excès de peinture ou de Résidus à l'intérieur du eye pipe, Bloquant les rétenteurs de billes, N'hésitez pas à démonter votre Eye pipe et les rétenteurs de bille pour Les nettoyer.



Ensuite, ré-insérer les rétenteurs et Le eye pipe après les avoir Correctement nettoyés.

Faites attention à ne pas trop Assouplir ou tordre vos rétenteurs de Billes pour ne pas les abîmer voir les Casser.

Note: Quand vous remontez le eye pipe, faites attention à ce que les rétenteurs de billes soient bien clipsés sur le eye pipe.



Détails sur la purge on/off



Démontage et remontage de la purge on_off

Retirer l'assemblage de la PIN

Pour démonter la purge du NT, utiliser l'outil de démontage de purge situé sur le multi-outils dye fournit avec votre NT.

- Insérer l'outil de démontage dans l'a chambre de la pin et effectuer 3 à 4 tours complets dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.N'oubliez pas qu'il faut que la purge soit en position OFF(fermée) pour entrer l'outil à l'intérieur de la chambre Retirez la chambre de la PIN du corps de la purge.
- La PIN et le joint 005 peuvent venir ou non lorsque vous retirez la chambre.Si nécessaire, utilisez une pince à bec coudé pour retirer la pin et un pic dentaire pour retirer le joint 005.

Installer la PIN et sa chambre.

- Graisser correctement le joint 005 et replacez le dans le corps de la purge.Utilisez une clé allen ¼'' pour remettre correctement le joint en place en le poussant doucement à l'intérieur.
- Insérer la PIN dans sa chambre par l'arrière.
- Placer la chambre sur l'outil de montage et insérer la chambre à l'intérieur de la purge.
- Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la PIN soit correctement installé Dans le corps de purge.

•Si vous n'avez pas l'outil spécifique de démontage pour la purge, vous pouvez utiliser une Pince à bec courbé pour dévisser la chambre de la PIN.Faites juste attention à ne pas Endommager le pas de vis de la chambre de la PIN.

Détails sur la purge on/off

Retirer le levier de la purge et son axe interne

- Retirer le logo Dye situé au milieu du bouton de purge
- Utiliser une clé allen 1/16'' pour retirer la vis de maintien, la vis et le levier de la purge.
- Utiliser un pic dentaire pour l'introduite à l'intérieur du petit trou afin de retirer le petit joint de rétention 010. Si la PIN et sa chambre ont été retirés, l'axe du levier doit venir tout seul sans apposer de résistance.Si la PIN et sa chambre sont installés dans le corps de la purge, l'axe du levier doit être en position ouvert (ON) afin de pouvoir le retirer.

Installer le levier de purge et son axe

- Assurez vous que la PIN ne soit pas introduite dans l'aire de passage de l'axe du levier.
- Utiliser un pic dentaire pour pousser la PIN si elle n'est pas à sa place.
- Insérer l'axe du levier à l'intérieur du corps de la purge jusqu'à ce que la fente soit vers le haut et que celle-ci tourne dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à retrouver sa place et atteindre la butée interne.
- Insérer le petit joint de rétention 010 dans le trou jusqu'à le remettre correctement à sa place avec soit un pic dentaire ou un petit tournevis fin.
- Mettre le levier sur son axe de manière à ce qu'il soit en position basse ou position fermée (OFF)
- Installer la vis de maintien à l'aide de la clé allen 1/16'' en serrant fermement. Tournez le levier dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à atteindre le point de butée interne.Replacer le logo Dye sur la vis de maintien de manière à ce que le logo soit bien orienté.

Note: pour avoir une vue éclatée de la purge et de ses composants, allez à la page 41



Diagnostic des pannes

Fuite

Fuite d'air par l'arrière de la purge

-Vérifiez le joint de votre bouteille.Si besoin
Changez le et réessayer.Le joint normalement
Utilisé est un 015 mais certains fabricants utilisent
Des tailles différentes.Référez vous au manuel de
Votre bouteille.

Fuite d'air par l'avant de la purge

- Vérifiez si le coude de la macro-durite est bien Serré.Retirer la durite en poussant sur le connecteur Et en tirant la durite en même temps. Utiliser une clé À molette pour re-serrer le coude et au besoin dévisser Pour refaire l'étanchéité et revisser.Si un doute persiste, Consulter un spécialiste.
- Vérifiez l'état de la durite, pour voir si elle est coupée bien droite et pas abîmée.Sinon coupez un petit morceau de la Durite à l'aide d'une lame bien aiguisée et réinsérez la durite en faisant attention qu'elle aille bien jusqu'au fond du coude.

Fuite d'air par le levier du on_off ou par le trou De purge

- Vérifiez que le levier de purge soit bien entièrement sur ON ou OFF
- Vérifiez le joint 005 derrière la chambre de la PIN
- Voir page 33 pour les détails d'entretien

Fuite d'air par le régulateur Hyper3

- Localiser la position de la fuite
- Si la fuite vient du bas de l'hyper3, il vous faut le démonter pour changer le joint 010 et le seat sur la vis en laiton de maintien du seat monté à l'intérieur de l'hyper3.
- Si la fuite vient du swivel, là ou le coude De la durite est situé,vous devez remplacer les 2 joints 013 situés sous le swivel ou reserrer le coude de la macro-durite.
-Si la fuite d'air vient du milieu du régulateur, il y a 2 possibilités de joints en cause pour ce problème.Le joint 015 situé sur le piston et le joint 007 en uréthane à l'intérieur du régulateur.
Ces 2 joints doivent être remplacés par un technicien certifié.
- Voir page 21 pour les détails d'éntretien

Fuite d'air par l'ASA

- Changer le joint 011 en haut du régulateur hyper3 et appliquer un peu de graisse dessus.

Fuite d'air entre la poignée et le corps

- Vérifier les 2 joints 020 du plunger et le joint 011 du devant du spacer rod, en plus de la fuite, la marqueur peut tirer lors du dégazage.
- Si la fuite commence après que le NT ai tiré une fois, le joint 010 le plus en arrière du spool.
En plus de la fuite, vérifiez si il n'y pas une usure prématurée sur le plunger du spool.
-Vérifiez les deux vis situées dans les trous de passage d'air.
- Voir page 25-26 pour plus de détails.

Fuite d'air par l'arrière du NT
Si la fuite vient d'autour du backcap:
- Vérifiez si la culasse entière est bien vissée Dans le NT sinon elle se met à fuir.
-Retirez la culasse et changer le joint 020 situé Autour du backcap et graisser le,puis ré-insérer La culasse dans le marqueur.Vérifiez le détail de La culasse page 13 à 19 pour voir l'emplacement Exact des joints.
Si la fuite vient du bouton de purge:
- Vérifiez que la bouteille d'air ne soit pas vide
- Vérifiez le joint 005 sur le bouton de purge
- Vérifiez le joint 011 sur le spacer rod.
- Pour plus de détails voir pages 13 à 19

Fuite d'air par le devant du NT
Déterminer si la fuite vient de l'intérieur de la Culasse ou de son extérieur.Mettez votre doigt Dans le feeder et pressez le contre le devant de La culasse pour sentir si la pression augmente Sur votre doigt.
- Si la fuite vient de l'intérieur, vérifier le joint 014 Du plunger et le joint avant 010 du spool
-Si la fuite vient d'autour de la culasse, vérifiez le Joint avant 020 et le joint 017 du cylindre.
- Pour plus de détails voir pages 13 à 19

Efficacité basse
- Inspectez le joint 020 sur le cylindre
- Inspecter le joint d'étanchéité 016 de la culasse
- Vérifier le joint 012 sur le plunger
- Pour plus de détails voir pages 13 à 19

Le NT ne cycle pas
- Le joint 012 du plunger peut être abîmé
- Le spool est peut être installé à l'envers
- Le joint avant 010 peut être abîmé
- Le dwell est peut être réglé trop bas.

Le NT tire 2 fois
- Le joint arrière 020 du cylindre peut être abîmé
- Le joint 014 du plunger peut être abîmé
- Le dwell est peut être trop élevé.

Problèmes avec l'électronique

Le NT ne s'allume pas
- Vérifiez que la pile soit bonne ou bien chargée
- Vérifiez que la pile est insérée avec les bonnes Polarités.
- Vérifiez s'il n'y a pas de saletés ou de débris Empêchant une pression correcte du bouton D'allumage
- Vérifiez que le bouton appuie correctement sur La carte pour l'allumage

Le NT s'allume et s'éteint tout seul et/ou Les yeux aussi
- Cela arrive à cause des boutons du grip qui restent enfoncés et provoquent l'arrêt de la carte ou de la détection des yeux.
- Retirez le cache boutons et nettoyer la zone. Pour plus de détails voir page 29.

Le NT tire faiblement avec les yeux activés et ils clignotent vert
- Les yeux ne fonctionnent pas correctement. Nettoyez les et vous verrez qu'ils sont propres quand les LEDs passeront au rouge s'il n'y a rien Dans le feeder.

Diagnostic des pannes

- Vérifiez que le câble des yeux n'est pas abîmé ou pincé.
- La pile peut être faible et devra donc être remplacé dès que possible.
- Si rien de tout cela n'arrange le problème, Contactez Dye ou votre revendeur pour faire Remplacer les yeux

Le solénoîde ne s'active pas / la détente Ne fonctionne pas
- Vérifiez que la détente n'est pas trop courte et empêche le relâchement du switch afin de pouvoir l'activer à nouveau.Vous devez entendre 1 clic à chaque pression de détente.
- Si le NT a tiré 1 fois avant que ce problème arrive, Votre réglage de détente est trop court.Le switch reste toujours enfoncé, re-régler votre détente.
- Changer la pile si sa charge est trop faible.
- Vérifier que le câble du solénoïde est bien connecté à la carte et à la bonne connectique.

La détente bounce / le NT tire plus de 1 bille par pression de détente en mode semi-automatique
- Augmenter le réglage de sensibilité de détente dans le mode de configuration
- Vérifier que votre détente ne soit pas régler trop sensible
- Vérifier que le ressort de détente soit toujours en place

Vélocité irrégulière / le NT ne veut pas tirer

Le NT tire mais les billes tombent du canon et ne sortent pas correctement du canon
- Soyez sûr que la pile est bonne
- Augmentez le dwell à sa valeur de sortie d'usine (6)
- Vérifiez que la culasse est bien graissée et qu'il n'y A pas trop de frictions ce qui provoque un tir faible chez le NT.Remplacez les joints causant cet excès de friction.
- Vérifiez que la bouteille d'air est correctement attachée dans la purge on_off.

Le 1er tir est beaucoup trop élevé
- Changer le joint de seat dans le régulateur Hyper3
- Pour les détails de démontage voir page 21

La vélocité est irrégulière
- Soyez sûr que les billes que vous utilisez soit au bon diamètre du canon.Le diamètre du canon du NT Est un diamètre .688.La bille doit juste être maintenue dans le canon et ne pas rouler à l'intérieur.
-Retirez la culasse et re-graissez la.Changez les joints causant de trop fortes frictions.Vérifiez l'état du joint avant 014 de la culasse et qu'il soit bien en place.
- Augmentez le dwell
- Changer la pile
- Vérifiez si le régulateur Hyper3 fonctionne correctement et si la bonne pression est régulière. Un accessoire pour tester cette pression et disponible à la vente à part.
Si besoin, démontez l'Hyper3 et remplacez les joints abîmés ainsi que le seat du régulateur à l'intérieur De l'Hyper3

Diagnostic des pannes

Autres catégories

Double alimentation
- Si plus de 1 bille est chambrée dans le feeder à la fois, vérifiez si les rétenteurs de bille ne sont pas collés derrière le eye pipe.Pour être sûr d'avoir un eye pipe et des rétenteurs de bille bien monté, reportez vous aux pages 31 et 32 du manuel.
- Assurez vous que les rétenteurs de bille ne soient pas trop usés.

Casse de bille
-Soyez sûr d'avoir une bonne qualité de billes et que vous respectez bien leurs conditions de stockage requises par le fabricant.
- Vérifiez si le joint avant 014 est bien en place et en bonne condition
- Soyez sûr que votre loader fonctionne Correctement et que la vitesse de tir du marqueur n'est pas supérieure à la capacité d'alimentation de votre loader.
- Soyez sûr que les rétenteurs de bille soient en bon état et fonctionnent correctement.Voir page 32

NOTES:



Notice d'informations sur la garantie du NT

Garantie

Dye Précision,Inc garantit pour 1 an le matériel pour le 1er acheteur à partir de sa 1ère date d'achat. Le marqueur et son régulateur sont couvert contre les vices de fabrication,d'assemblage sujet des recommandations, décharges et limitation couvertes par la garantie.
Les pièces pouvant être facilement démontées,un entretien normal et une usure normale ainsi que la pile, les joints et les systèmes d'étanchéité ne sont pas couvert par la garantie.Le solénoïde et les pièces électroniques sont garanties 6 mois. La garantie ne couvre pas les chutes, les coups, les mauvais désassemblages ou remontages, la mauvaise utilisation et le mauvais stockage. Les modifications apportées au marqueurs annulent la garantie. La seule graisse autorisée est la Dye slick. Utiliser une autre sorte de graisse annule la garantie. La garantie se limite au remplacement des pièces défectueuses ou à leur réparation en exigeant du client de payer les frais d'expéditions. La carte de garantie et la preuve d'achat doivent être fourni à DYE pour que la garantie soit prise en compte. La garantie n'est pas transférable. La garantie ne couvre pas les performances. Les marqueurs de paintball ne sont pas remboursables.

Support technique

Notre support technique est ouvert du lundi au vendredi
Dye Précision peut être contacté au 858-536-5183 de 9H du matin à 17H PST
Dye Europe peut être contacté au +44(0)20-8649-6330 de 9H du matin à 17H PST
Dye Asia peut être contacté au 886(0)4-2407-9135 de 9h du matin à 17H avec décalage de + 8 heures
Tout contact supplémentaire et aide internationales sont sur le site web: www.dyepaintball.com

Décharge

Les spécificités des marqueurs et leurs photos sont là pour informations seulement et en général guider Vos achats.Nos produits sont régulièrement mis à jour et leurs spécificité, design, apparence peuvent changer d'un jour à l'autre.Ces derniers peuvent être changés sans l'avoir été annoncé. Le contenu des boîtes peut varier suivant le manuel. Pour tout détails sur le changement du design,spécificités et apparences n'hésitez pas à prendre contact avec votre revendeur.The boost bolt, the Hyper3, la graisse Dye slick sont sous des marques déposées.Tous les design,copyrights et tous les autres droits sont des propriétés privées.Tous les autres brevets,dessins, photos, instructions ou manuels demeurent la propriété exclusive de leurs fabricants.

DYE Precision, Inc. U.S. Patent # 5,613,483. OTHER U.S. AND INT'L PATENTS PENDING. Covered by one or more of the following U.S.Patents, 5,613,483; 5,881,707; 5,967,133; 6,035,843 and 6,474,326.

DYE Precision, Inc.
10637 Scripps Summit Ct.
San Diego, CA. 92131

DYE Europe
Dye House,
7-8 Commerce Way
Croydon, Surrey
United Kingdom CR0 4XA

DYE Asia
No. 253, Guojhong Rd.
Dali City, Taichung County 412
Taiwan (R.O.C.)



Vue éclatée du NT



Vue éclatée du NT

PARTS LIST

1	Feeder serrage rapide
2	Clip de rétenteur de bille
3	Support des yeux
4	Eye Pipe
5	Corps du NT
6	Boost Bolt
7	Solenoid
8	Câble des yeux
9	Hyper3™
10	Vis avant de la poignée
11	Vis arrière de la poignée
12	Sticky Grip
13	Poignée Ultralite
14	Purge on_off
15	Coude macro-durite
16	Pin
17	Chambre de PIN
18	Axe du levier on_off
19	Levier on_off





